NES-8W-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

Licensed by Nintendo
for play on the
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

WIZARDS & WARRIORS III™

INSTRUCTION MANUAL

MANUEL D'INSTRUCTIONS

HANDLEIDING VIDEOSPEL

Acclaim®
entertainment, inc.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Acclaim®
entertainment, inc.

PRECAUTIONS

1. Always make sure the power to your NES Control Deck is TURNED OFF before inserting the GAME PAK.
2. This is a high precision game with complex electronic circuitry. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit it or drop it. Never attempt to open it or take it apart.
3. Don't touch the connectors or get them wet or dirty; this will damage the game circuitry. Keep them clean by inserting the GAME PAK into its protective storage case.
4. Don't clean with paraffin, paint thinner, alcohol or similar solvents.

WARNING:

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, neither Nintendo nor Acclaim Entertainment, Inc. will be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Wizards & Warriors III,™ Kuros™... Visions Of Power,™ Ironsword,™ Malkil™ and Acclaim® are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. © 1991 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Game Pak (NES-GP) Printed in Japan.

MALKIL'S RETURN

Kuros has twice defeated the evil wizard, Malkil... and twice he's come back - more powerful and much more evil than before.

On his last quest against Malkil, he reclaimed the mighty IronSword, the strongest weapon ever created. This time, however, he is dealing with something even more powerful than sheer strength: MAGIC.

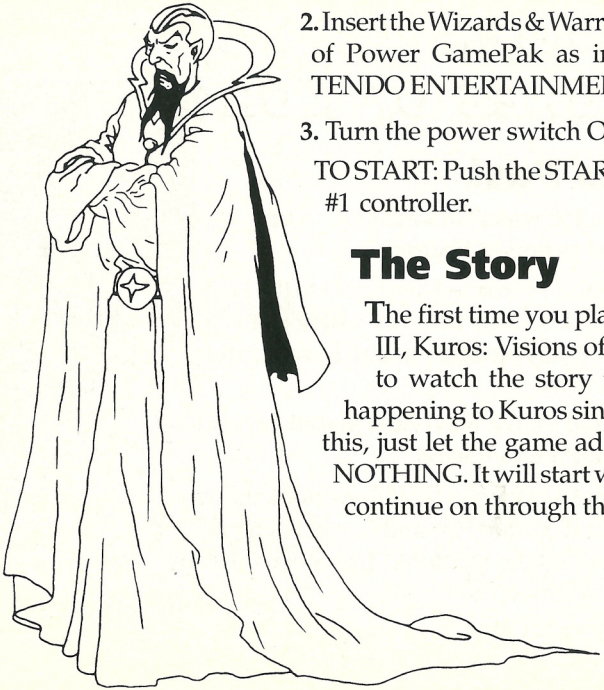
The only way to fight magic is with magic. Hence the magical powers of Wizards & Warriors III, Kuros: Visions of Power.

MAGIC. Find it. Use it. Kuros must fight with it on his side and victory over the dark side will once again be his.

He has fought with strength and honour before. This time he must add cunning, intellect and magic. It's his only chance. It's the only way for Kuros to succeed.

PREPARING FOR YOUR QUEST

1. Make sure the power switch is OFF.



2. Insert the Wizards & Warriors III,™ Kuros: Visions of Power GamePak as indicated in the NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ manual.

3. Turn the power switch ON.

TO START: Push the START button on the Player #1 controller.

The Story

The first time you play Wizards & Warriors III, Kuros: Visions of Power, you will want to watch the story to see what has been happening to Kuros since the last game. To do this, just let the game advance on its own. DO NOTHING. It will start with the title screen and continue on through the entire story.

THE FURTHER ADVENTURES OF KUROS

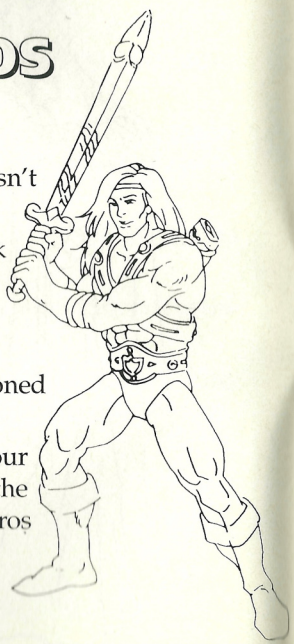
The Legends Past

The famed wizard, Malkil, wasn't always evil... Kuros wasn't always the bravest and strongest Knight.

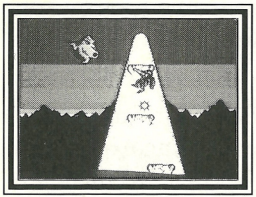
Malkil grew mad with age. He turned his power to the Dark Side. Kuros grew up and became the only warrior brave enough to confront him... and strong enough to wield the BrightSword.

The first time he defeated Malkil was when Malkil imprisoned the Princess in the Kingdom of Elrond.

The second time they met was when Malkil overtook the four elements of nature: Wind, Water, Fire and Earth. Each of the four forces held a piece of the shattered IronSword. Kuros defeated them all and restored the sword.



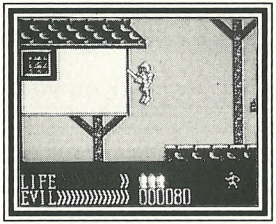
The final confrontation was atop IceFire Mountain where Kuros actually saw Malkil slump into defeat as he raised the Iron Sword in victory.



It was a short-lived victory, however, because Kuros has now found out that he only defeated Malkil's physical form. His evil soul survived the struggle and rose up into the clouds, only to dive back down to Earth and blast away Kuros' armour and sword with one last treacherous bolt of lightning.

The City of Piedup

The city of Piedup was once a quiet and peaceful place. That is, until the diamonds were found. This rich vein of diamonds, deep beneath the Earth, changed Piedup forever. A complicated network of mines, caverns and passage-ways was built beneath the city to allow the miners to get to the diamonds. The diamonds brought a lot of excitement to the city of Piedup, but they also brought out the worst in many of the city dwellers. They became greedy and evil in their mad scramble for wealth. Some people became very rich, while others lost everything they had and fell into a life of crime. They would do anything in order to survive.



The city of Piedup itself is made up of hundreds of ramshackle houses, shops and other buildings. They were built directly on top of each other, perched on stilts. This was done as an early experiment in space conservation.

High atop the city rests the Palace. It was located there so that royalty could avoid being exposed to the diseases of the peasants below... but there are several secret passages that connect the Palace to the city (and even to the UnderWorld below).

Actually, the largest part of Piedup is the UnderWorld. This is because at one time, this is where everyone worked. The UnderWorld was divided into three distinct sections: the Mines, the Labyrinth and the Dungeons.

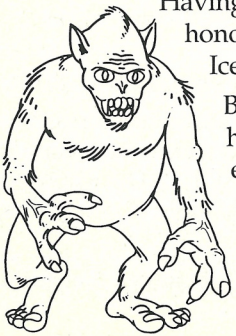
The Labyrinth is the most dangerous area in all of Piedup. It is here that various types of cave monsters have been living off the remains of UnderWorld adventurers.

The Dungeons are also quite dangerous because cave monsters live here as well. It is somewhere in this dark maze, however, that a secret passage leads all the

way up to the King's Throne Room. There are several doors, but only one leads to the underground passage that takes you directly up to the Throne Room. Just a word of warning: even if you do locate the correct door, you will not be able to enter the passage unless you hold the Four Gems.

The Quest

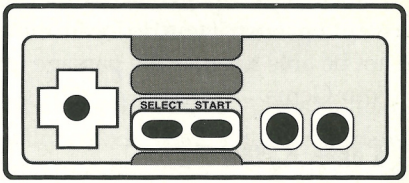
After two years of traveling through the wilderness, Piedup is the first civiliced place Kuros wanders into. Having lost his memory (as well as his honour) on that fateful night up on IceFire Mountain, Kuros is still in somewhat of a daze...



But upon hearing the name MALKIL, something stirs inside him. Some painful memory of the past? Is he some distant enemy perhaps? Thoughts of revenge flood into Kuros' head and he has no choice but to follow his instincts...

BASIC CONTROLS

The illustration shows you your controls.



The following controller commands work when Kuros is himself... a Knight. But as he moves from guild to guild and changes costumes and characters, his skills and abilities change.

TO MOVE RIGHT OR LEFT - Press the LEFT or RIGHT CONTROL PAD ARROW.

TO CROUCH - Press the DOWN CONTROL PAD ARROW.

TO JUMP - Press the A BUTTON.

TO USE YOUR SWORD & OTHER WEAPONS OR ITEMS-Press the B BUTTON.

TO CHANGE CHARACTERS-Press the SELECT BUTTON to access the Selection Screen. Use the UP or DOWN CONTROL PAD ARROW to choose between the different characters. Then press the LEFT or RIGHT CONTROL PAD ARROW to cycle through the various guild levels. When the character and guild of your choice is highlighted, press the A BUTTON.

Note: You can only choose a character after you have successfully joined that guild.

TO MAKE A SELECTION - *(When choosing an answer, item, disguise or guild)* Move the CONTROL PAD ARROWS until the desired item is highlighted. Then press the A BUTTON.

TO ENTER A DOORWAY - Press the UP CONTROL PAD ARROW.

TO PAUSE/RESTART - Press the START BUTTON.

The Three Faces of Kuros

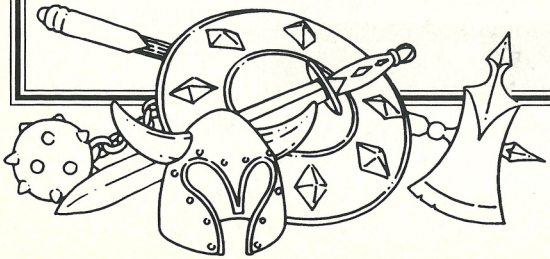
Because the magic of the evil wizard Malkil is getting more and more powerful, Kuros must use tricks that are more and more deceptive. That's why, in this saga against the relentless force, Kuros will acquire the ability to become 3 different characters.

Kuros starts the game as a knight in shining armour and as the game progresses, he picks up the ability to turn into other characters which, after completing a guild, this ability remains available to him.

To become a certain character, Kuros must first find the statue that belongs to that character's specific guild. Once he gives the statue to the guild, he'll be asked to perform a test. If he passes the test, he'll become an honourary member of the guild and will receive the proper disguises, weapons and powers.

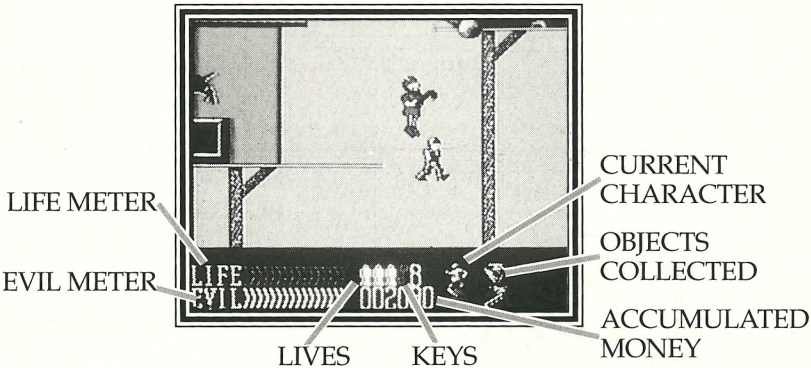
CHARACTER	WEAPON	CONTROL BUTTON
KNIGHT (At the beginning of the game)	Sword	Press B BUTTON
THIEF GUILD 1	Dagger	Press B BUTTON
GUILD 2	Crow Bar	Press B BUTTON Press UP ARROW to open windows
GUILD 3 To open locked doors, windows and trunks	Skeleton Key	Press UP ARROW
WIZARD GUILD 1	Fire Balls	Hold down B BUTTON and tap ARROWS in desired direction

GUILD 2	Force field	Press B BUTTON
GUILD 3	Levitation	Hold down B BUTTON
KNIGHT (later in game)		
GUILD 1	Long Sword	Press B BUTTON
GUILD 2	Throwing Axe	Hold down B BUTTON and tap ARROWS in desired direction
GUILD 3	Shooting Sword	Hold down B BUTTON and tap ARROWS in desired direction



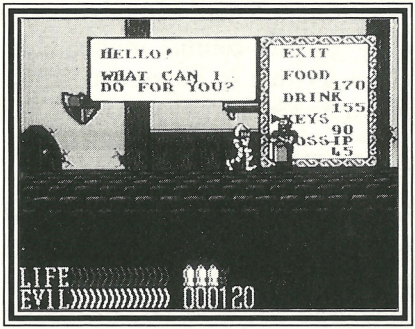
The Game Screen

Here is a screen showing the City of Piedup. The bar at the bottom of the screen shows your game play information.



FEATURED CREATURES

In spite of the way they look, many of these creatures are harmless if Kuros has the right disguise. Many of them won't attack him unless he attacks them first. Kuros will be able to destroy them with nothing more than the touch of a dagger or a sword. Others take many hits with the right weapon.



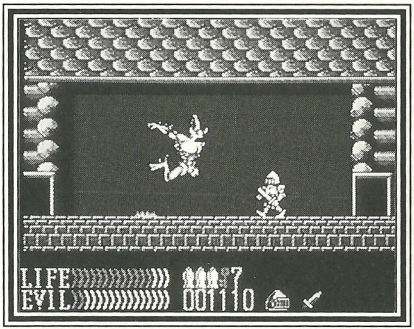
CITIZENS AND DENIZENS OF PIEDUP

As you've learned, the Citizens of Piedup are not as happy and friendly as they once were. The recent events have left folks in quite an angry mood. They will however, rarely provoke an innocent traveler. So if Kuros doesn't go around wielding his sword like some kind of macho guy, they'll probably just ignore him.

There will often be times, however, when you must fight the local citizens. (When you want to go in and out of doors, or move from one area to another.) As soon as you press your combat button (B BUTTON) in the vicinity of one of these guys, they will automatically switch to combat mode.

WARNING: There will be times when all citizens and other locals automatically go into combat mode. This happens when Kuros is disguised as a character that is unpopular in that given area. (For example, Wizards are unwanted in the city just like Knights in the Dungeons.)

GUARDIANS



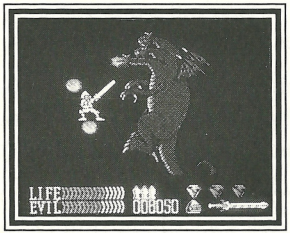
When Kuros meets up with a Guardian, you know that he's arrived at the right place, because Malkil has certain locations he wants protected... like important entrances or rooms full of treasure. To make sure that Kuros does not enter these places, Malkil has positioned Guardians outside.

When he approaches a Guardian, make sure his life force is healthy and his moves are perfected. Also, experiment with different disguises. Some dungeon Guardians are impossible to defeat if he doesn't have the right disguise. In fact, in some cases, if he has the correct disguise, he won't even have to fight and will just be allowed to pass.

If Kuros is wearing the wrong costume, he may not make it past these guards. He might need some additional help. To improve his life force, go back to the store and buy more food and drink. To improve his moves, practise.

DUNGEON MASTER

When Kuros reaches the DUNGEON MASTER, he is very close to the final confrontation with Malkil. The DUNGEON MASTER possesses something Kuros needs to defeat the evil Wizard. Kuros must not fail now. This is Malkil's last chance to stop Kuros.



The Life Force of Kuros

Kuros begins this adventure with a full amount of life... as indicated by his Life Meter Bar (see *The Game Screen*, page 13). However, his Life Meter diminishes whenever he encounters enemies or dangerous objects. Falling great distances also depletes his life force.

TO INCREASE THE LIFE METER - Look for food and drink. Buy or pick up as much as you can.

SPECIAL WARNINGS

• Take advantage of Kuros' new swordsman abilities. Before he actually engages in combat, practise his moves as much as possible.

• If possible, try to keep a supply of keys on hand at all times. Also: the skeleton key he can obtain as a thief is the most powerful key. It will open *ANYTHING!*

• Keep an eye on the LIFE FORCE - and on the number of lives Kuros has left. If you know that he will soon come upon a major enemy, it's worth the time to head back to the store to stock up on food and drink.

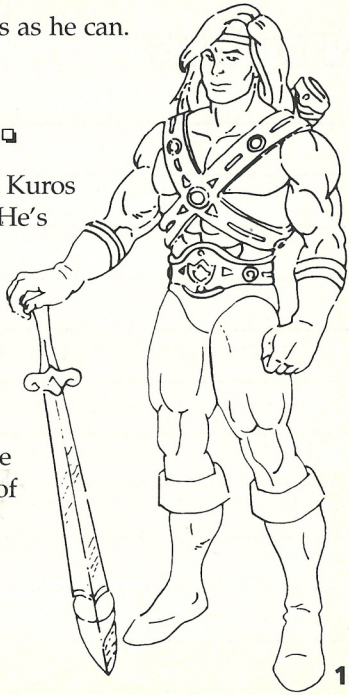
• Have Kuros collect as many gems and coins as he can. You can never have too many.

More than Might...

This is the third and most dangerous mission Kuros has yet to undertake against the evil Malkil. He's used his bravery and strength to defeat Malkil in the past, but he always comes back.

This time it will take more than might. It will take cunning, the art of deception and powerful magic. Kuros has used his brawn... now it's time for him to use his brain.

We wish him the best of luck. May the way be clear, the answers easy and may the powers of light be with him.



NOTES:

PRECAUTIONS D'EMPLOI

1. Assurez-vous que votre console NES est toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer une cartouche.
2. Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.
3. Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager la cartouche ou la console NES. En dehors des périodes d'utilisation, rangez la cartouche dans son boîtier de protection.
4. Ne nettoyez pas le jeu avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool, ou d'autres produits similaires.

ATTENTION

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo et Acclaim Entertainment, Inc. ne seraient en aucun cas responsables des dommages causés par l'utilisation simultanée d'un téléviseur à rétroprojection avec la console NES. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Wizards & Warriors III,™ Kuros™... Visions of Power,™ Ironsword,™ Malkil™ et Acclaim® sont des marques déposées de Acclaim Entertainment, Inc. Tous droits réservés. © 1991 Acclaim Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Game Pak (NES-GP) Printed in Japan.

LE RETOUR DE MALKIL

Kuros a vaincu deux fois le maléfique magicien, Malkil... et, deux fois, ce dernier est revenu, toujours plus puissant et bien plus méchant.

Lors de sa dernière quête contre Malkil, il a reconquis la formidable épée Ironsword, l'arme la plus puissante jamais créée. Cette fois, cependant, Kuros va affronter quelque chose de plus puissant que la simple force : la MAGIE.

La seule façon de lutter contre la magie c'est de l'utiliser soi-même. D'où les pouvoirs magiques de Wizards & Warriors III, Kuros : les Visions de Puissance.

La MAGIE. Trouvez-la et utilisez-la. Kuros doit lutter en s'alliant à elle pour connaître à nouveau la victoire contre les forces du mal.

Auparavant, il a lutté avec force et honneur. Cette fois, il doit ajouter astuce, intelligence et magie. C'est sa seule chance. C'est la seule façon pour lui de l'emporter.

PREPARATION A LA QUETE

1. Vérifier que l'interrupteur est bien hors tension (OFF).

2. Introduire la cartouche Wizards & Warriors III,™ Kuros™ : Visions of Power™ selon les indications données dans le manuel NES.™

3. Mettre l'appareil sous tension (ON).

POUR COMMENCER, appuyer sur le bouton START placé sur la manette du Joueur n° 1.

L'HISTOIRE

La première fois que vous jouerez à Wizards & Warriors III, Kuros : Visions of Power, vous voudrez savoir ce qui est arrivé à Kuros depuis le dernier jeu. Pour cela, laissez le jeu se dérouler de lui-même. NE FAITES RIEN. Le jeu débutera à l'écran titre et se poursuivra tout au long de l'histoire.

LES NOUVELLES AVENTURES DE KUROS

Les Légendes d'antan

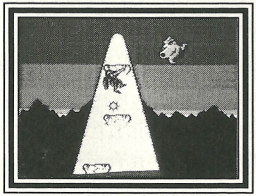
Le célèbre magicien, Malkil, ne fut pas toujours maléfique... Kuros ne fut pas toujours le plus brave ni le plus fort Chevalier.

Malkil devint fou avec l'âge. Il orienta ses pouvoirs vers le Mal. Kuros grandit et devint le seul guerrier assez brave pour le confronter... et assez fort pour brandir la puissante épée BrightSword.

Il battit Malkil pour la première fois lorsque ce dernier emprisonna la Princesse dans le Royaume d'Elrond.

La deuxième fois qu'ils se rencontrèrent, Malkil s'empara des quatre éléments de la Nature : Vent, Eau, Feu et Terre. Chacune des quatre forces détenait un morceau de la puissante épée IronSword. Kuros les battit toutes et redonna à l'épée sa forme initiale.

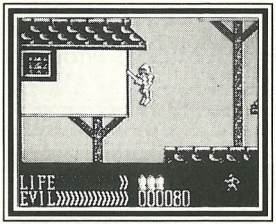
La dernière confrontation eut lieu au sommet de la Montagne d'IceFire (Feu de Glace) où Kuros, levant IronSword en signe de victoire, vit Malkil s'effondrer pour de bon.



Hélas, cette victoire fut brève, car Kuros vient de se rendre compte qu'il n'a vaincu que l'aspect physique de Malkil. Son âme mauvaise a survécu à la lutte et ne s'est élevée dans les nuages que pour redescendre sur Terre et anéantir l'armure et l'épée de Kuros dans un dernier éclair trompeur.

La Ville de Piedup

Autrefois, Piedup était une cité tranquille et paisible. Enfin, jusqu'à ce que l'on y trouve des diamants. Cette riche veine de diamants, enfouie profondément sous Terre, changea Piedup à jamais. Un réseau très compliqué de mines, de cavernes et de galeries fut construit sous la ville pour permettre aux mineurs d'extraire les diamants. Les diamants apportèrent beaucoup d'animation à la ville de Piedup ; mais ils firent aussi apparaître les pires instincts chez de nombreux habitants qui devinrent cupides et méchants dans leur course folle à la richesse. Quelques personnes devinrent très riches, tandis que d'autres perdirent tout ce qu'elles possédaient et se tournèrent vers le crime. Elles étaient prêtes à tout pour survivre.



La ville de Piedup est faite de centaines de maisons, de boutiques et autres constructions délabrées. Elles étaient construites les unes sur les autres, et sur pilotis, suite à une ancienne tentative pour gagner de la place.

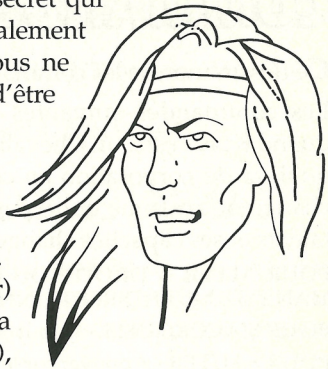
Tout en haut de la ville se trouve le Palais. Il fut construit là pour éviter à la royauté de se trouver exposée aux maladies des paysans en dessous... mais il existe plusieurs passages secrets reliant le Palais à la ville (et même au Monde Souterrain tout en bas).

En fait, la plus grande partie de Piedup est constituée par le Monde Souterrain. Il en est ainsi parce que, à une certaine époque, c'est là que tout le monde travaillait. Le Monde Souterrain était divisé en trois secteurs distincts : les Mines, le Labyrinthe et les Cachots.

Le Labyrinthe est la partie la plus dangereuse de tout Piedup. C'est là que différentes sortes de monstres des cavernes se sont repus des restes des aventuriers du Monde Souterrain.

Les Cachots sont eux aussi très dangereux, car les monstres des cavernes y vivent également. Cependant, quelque part dans ce labyrinthe obscur, se trouve un passage secret qui mène tout en haut, jusqu'à la Salle du Trône Royal. Les portes sont

nombreuses, mais une seule mène au passage secret qui conduit directement à la Salle du Trône. Sachez également que, même si vous trouvez la bonne porte, vous ne pourrez pénétrer dans le passage qu'à condition d'être en possession des Quatre Joyaux.



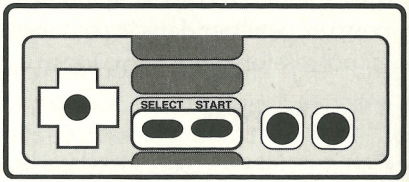
La Quête

Après avoir erré deux ans dans le désert, Piedup est le premier endroit civilisé où Kuros aboutit. Ayant perdu la mémoire (ainsi que son honneur) lors de cette nuit tragique en haut de la Montagne d'Icefire (Feu de Glace), Kuros est encore dans le brouillard...

Mais en entendant le mot MALKIL, quelque chose remue en lui. Un pénible souvenir du passé ? Peut-être celui de quelque ennemi éloigné ? Des idées de revanche inondent son cerveau et il est contraint de suivre ses instincts.

COMMANDES DE BASE

Ce dessin montre les commandes.



Les commandes suivantes fonctionnent quand Kuros est... un Chevalier. Mais alors qu'il va de corporation en corporation et change de costume et de personnage, ses talents et ses capacités changent aussi.

POUR ALLER A DROITE OU A GAUCHE - Appuyer sur DROITE ou GAUCHE de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE.

POUR S'ACCROUPIR - Appuyer sur BAS de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE.

POUR SAUTER - Appuyer sur le BOUTON A.

POUR UTILISER L'EPEE & TOUTE AUTRE ARME OU OBJET - Appuyer sur le BOUTON B.

POUR CHANGER DE PERSONNAGE - Appuyer sur le BOUTON SELECT pour accéder à l'Ecran de Sélection. Utiliser HAUT et BAS de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE pour choisir parmi les différents personnages. Appuyer ensuite sur DROITE ou GAUCHE de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE pour passer dans les différents niveaux de corporation. Quand le personnage et la corporation choisis sont surlignés, appuyer sur le BOUTON A.

Note: vous ne pouvez choisir un personnage qu'après avoir effectivement rejoint les rangs de sa corporation.

POUR FAIRE UN CHOIX - (choix d'une réponse, d'un objet, d'un déguisement ou d'une corporation) Déplacer les flèches de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE jusqu'à ce que l'objet désiré soit surligné. Appuyer alors sur le BOUTON A.

POUR FRANCHIR UNE PORTE - Appuyer sur HAUT de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE.

POUR FAIRE UNE PAUSE/REDEMARRER - Appuyer sur le BOUTON START.

LES TROIS VISAGES DE KUROS

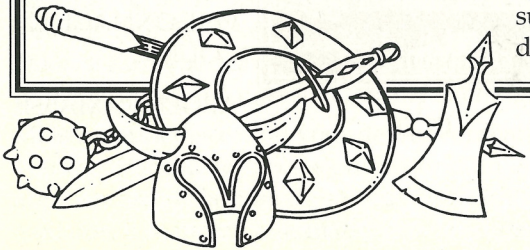
Etant donné que la magie du sorcier maléfique Malkil devient de plus en plus puissante, Kuros doit utiliser des tours de plus en plus trompeurs. C'est la raison pour laquelle, dans cette saga contre des forces impitoyables, Kuros va acquérir l'aptitude de devenir trois personnages différents.

Kuros commence le jeu sous l'aspect d'un chevalier vêtu d'une armure resplendissante; puis, au fur et à mesure de l'avancement du jeu, il acquiert le moyen de prendre l'aspect d'une personnalité différente, et la conserve après avoir terminé une corporation.

Pour devenir un personnage donné, Kuros doit tout d'abord trouver la statue appartenant à la corporation du personnage en question. Après avoir donné la statue à la corporation, on lui demande de passer un test. S'il le réussit, il devient membre honoraire de la corporation et reçoit le costume, les armes et les pouvoirs correspondants.

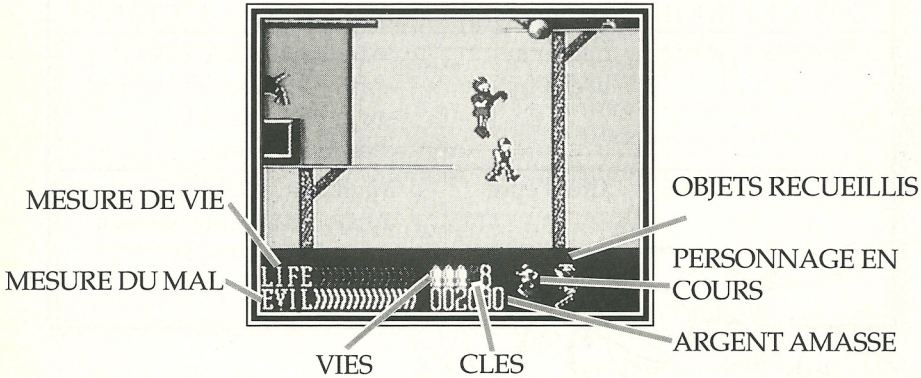
PERSONNAGE	ARME	COMMANDE
CHEVALIER (au début du jeu)	Epée	Appuyer sur le BOUTON B
VOLEUR CORPORATION1	Poignard	Appuyer sur le BOUTON B
CORPORATION2	Levier	Appuyer sur le BOUTON B Appuyer sur HAUT pour ouvrir les fenêtres
CORPORATION3 Pour ouvrir les portes, les fenêtres et les coffres verrouillés	Fausse clé	Appuyer sur HAUT
MAGICIEN CORPORATION1	Boules de feu	Maintenir appuyé le BOUTON B et taper légèrement sur la flèche dans la direction voulue

CORPORATION2	Champ de force	Appuyer sur le BOUTON B
CORPORATION3	Lévitation	Maintenir le BOUTON B appuyé
CHEVALIER (plus loin dans le jeu)		
CORPORATION1	Longue Epée	Appuyer sur le BOUTON B
CORPORATION2	Lancer la hache	Maintenir le BOUTON B appuyé et taper légèrement sur la flèche dans la direction voulue
CORPORATION3	Tirer l'épée	Maintenir le BOUTON B appuyé et taper légèrement sur la flèche dans la direction voulue.



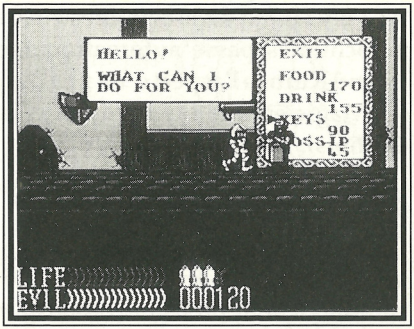
L'ECRAN DE JEU

Cet écran montre la ville de Piedup. La barre en bas de l'écran donne des informations de jeu.



LES PERSONNAGES DU JEU

En dépit de leur aspect, ces créatures sont généralement inoffensives si Kuros a le bon déguisement. La plupart ne l'attaqueront pas, à moins qu'il ne les attaque le premier. Kuros pourra les détuire par le seul contact de son épée ou de son poignard. D'autres recevront de nombreux coups avec l'arme adaptée.



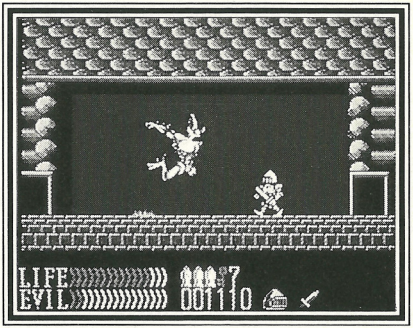
LES CITOYENS ET LES HABITANTS DE PIEDUP

Comme vous le savez déjà, les Citoyens de Piedup ne sont pas aussi heureux et amicaux qu'autrefois. Les événements récents ont laissé les gens dans une humeur morose. Toutefois, ils provoqueront rarement le voyageur innocent. Donc, si Kuros ne déambule pas en brandissant son épée comme un macho, il est probable qu'ils ne lui prêtent aucune attention.

Mais il y aura des cas où vous devrez combattre les gens du coin (quand vous voudrez franchir les portes ou passer d'un endroit à un autre). Dès que vous appuierez sur le bouton de combat (BOUTON B) dans le voisinage d'un de ces gaillards, il se mettra automatiquement en mode de combat.

ATTENTION: dans certaines circonstances, l'ensemble des citoyens et autres autochtones passe automatiquement en mode de combat. Cela se produit quand Kuros a l'aspect d'un personnage impopulaire dans ce lieu. (Par exemple, les Magiciens sont mal vus dans la ville, tout comme les Chevaliers dans les Cachots).

LES GARDIENS

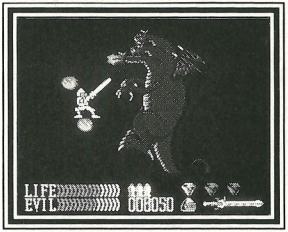


Lorsque Kuros rencontre un gardien, vous savez alors qu'il est arrivé au bon endroit, car Malkil veut protéger certains lieux... comme les entrées importantes ou les salles pleines de trésors. Pour s'assurer que Kuros ne pénètre pas dans ces lieux, Malkil a placé des gardiens à l'extérieur.

Lorsque Kuros s'approche d'un gardien, vérifiez le bon état de sa force de vie et la justesse de ses mouvements. Vérifiez aussi les différents déguisements. Il ne pourra pas vaincre certains gardiens de cachots s'il n'a pas le bon déguisement. Dans certains cas où il a le bon déguisement, il n'aura même pas à combattre et sera tout simplement autorisé à

passer.

Si Kuros ne porte pas le bon costume, il ne pourra pas passer devant ces gardiens. Il peut alors avoir besoin d'aide. Pour augmenter sa force de vie, retourner au magasin et acheter de la nourriture et des boissons. Pour améliorer ses mouvements, entraînez-vous.



LE MAITRE DU CACHOT

Quand Kuros arrive devant le MAITRE DU CACHOT, il est tout près de la confrontation finale avec Malkil. Le MAITRE DU CACHOT possède quelque chose dont Kuros a besoin pour vaincre le Magicien maléfique. Kuros ne doit pas

échouer maintenant, alors que c'est la dernière chance de Malkil de l'arrêter...

LA FORCE DE VIE DE KUROS

Au moment où Kuros démarre son aventure, sa force de vie est totale, comme le montre La Barre de Mesure de Vie (voir la section Ecran de Jeu). Toutefois, sa quantité de vie diminue chaque fois qu'il rencontre des ennemis ou des objets dangereux. Elle diminue également lorsqu'il fait une chute importante.

POUR ACCROITRE LA MESURE DE VIE — allez chercher de la nourriture et des boissons. Vous en achetez ou vous en ramassez autant que vous pouvez.

QUELQUES CONSEILS IMPORTANTS

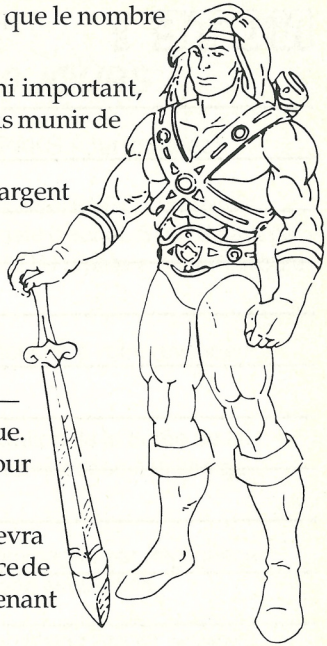
• Mettez à profit les nouvelles aptitudes de Kuros comme fine lame. Avant qu'il n'engage réellement le combat, étudiez soigneusement ses mouvements.

• Si possible, essayez de conserver un jeu de clés auprès de vous en permanence. En outre, la clé la plus puissante c'est la fausse clé qu'il détient comme voleur. Elle lui ouvrira TOUT !

• Ne perdez pas de vue la MESURE DE VIE – ainsi que le nombre de vies qu'il reste à Kuros.

Si vous savez qu'il va bientôt rencontrer un ennemi important, cela vaut la peine de retourner au magasin et de vous munir de nourriture et de boissons.

• Faites ramasser à Kuros le plus de joyaux et d'argent possible. Vous n'en aurez jamais trop.



PLUS QUE LA SEULE FORCE...

Voici la troisième mission — et la plus dangereuse — que Kuros doit entreprendre contre Malkil le Maléfique. Jusqu'ici, il avait fait preuve de courage et de force pour vaincre Malkil, mais celui-ci est toujours revenu.

Cette fois-ci, la seule force ne suffira pas. Kuros devra avoir recours à l'astuce, à la tromperie et à la puissance de la magie. Il avait utilisé ses biceps... il devra maintenant utiliser son cerveau.

Nous lui souhaitons bonne chance. Que son chemin soit

NOTE :

FRANCE SEULEMENT

0292

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34, 48, 98, 18.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Attention : Nintendo S.A.V.
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

VOORZORGSMAATREGELEN

1. Let erop dat het Nintendo Entertainment System uit staat als je deze cassette erin doet of eruit haalt.

2. Dit spel is een uiterst gevoelig precisieprodukt. Bescherm het daarom tegen te hoge of te lage temperaturen. Ga er ook voorzichtig mee om en voorkom harde schokken of stoten. Probeer ook nooit de cassette of de NES uit elkaar te halen.

3. Kom niet met je vingers aan de elektrische contacten en houd de cassette uit de buurt van water en vuil. Doe je dit toch dan beschadig je het spel.

4. Probeer nooit de cassette schoon te maken met benzine, terpentine, alcohol of andere vluchtige stoffen.

WAARSCHUWING

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als men gebruik maakt van een projectie televisie met NES spellen, zal noch Nintendo noch Acclaim Entertainment, Inc. aansprakelijk zijn voor beschadigingen van welke aard dan ook. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beeiden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

Wizards & Warriors III,™ Kuros™... Visions Of Power,™ Malkil™ en Acclaim® zijn handelsmerken van Acclaim Entertainment, Inc. Alle rechten voorbehouden. Game Pak (NES-GP) Printed in Japan.

DE TERUGKEER VAN MALKIL

Kuros heeft de boze tovenaar Malkil al twee keer verslagen... maar beide keren is deze teruggekeerd. Machtiger en slechter dan voorheen.

Tijdens zijn laatste strijdtocht tegen Malkil eiste Kuros IronSword (IJzerzwaard) op, het machtigste wapen dat ooit werd gemaakt. Deze keer krijgt hij echter met iets te maken dat nog krachtiger is dan pure kracht: MAGIE.

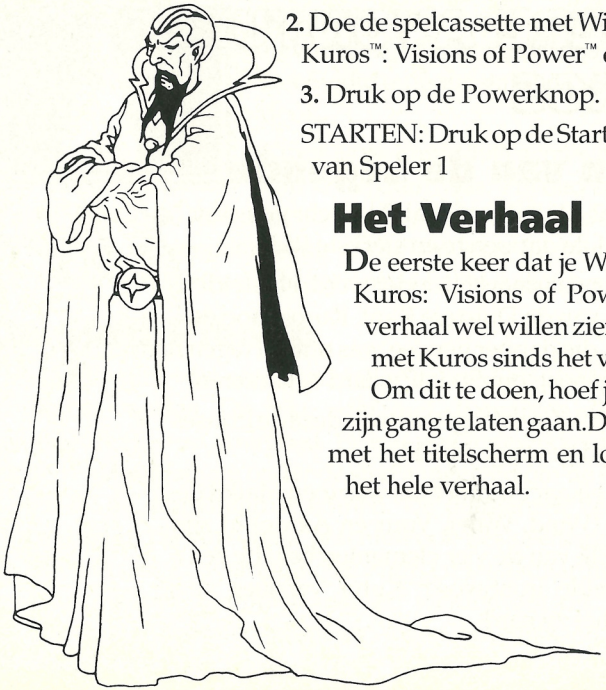
Magie kan alleen met magie worden overwonnen. Vandaar de magische krachten van Wizards & Warriors III, Kuros: Visions of Power.

MAGIE. Vind het. Gebruik het. Kuros moet het aan zijn kant hebben als hij strijdt. Dàn zal hij de duistere kant opnieuw overwinnen.

Hij heeft eerder met kracht en eer gestreden. Dit keer moet hij geslepenheid, intelligentie en magie toevoegen. Het is zijn enige kans. Het is de enige manier voor Kuros om succes te hebben.

MAAK JE KLAAR VOOR JE STRIJDTOCHT

1. Overtuig je ervan dat je Nintendo Entertainment System™ uit staat.



2. Doe de spelcassette met Wizards & Warriors III,™ Kuros™: Visions of Power™ erin.

3. Druk op de Powerknop.

STARTEN: Druk op de Startknop op de controller van Speler 1

Het Verhaal

De eerste keer dat je Wizards & Warriors III, Kuros: Visions of Power speelt, zul je het verhaal wel willen zien, zodat je weet wat er met Kuros sinds het vorige spel is gebeurd. Om dit te doen, hoef je het spel alleen maar zijn gang te laten gaan. DOE NIETS. Het begint met het titelscherm en loopt vervolgens door het hele verhaal.

DE VERDERE AVONTUREN VAN KUROS

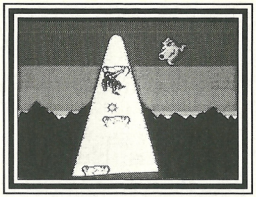
Het Verleden van de Legende

De beroemde tovenaar Malkil is niet altijd slecht geweest... Kuros was niet altijd al de dapperste en sterkste Ridder.

Malkil werd boosaardig naarmate hij ouder werd. Hij stelde zijn krachten in dienst van de Duistere Kant. Kuros groeide op tot de enige strijder, die dapper genoeg was om het tegen hem op te nemen en sterk genoeg om StraalZwaard te hanteren.

De eerste keer dat hij Malkil versloeg, was toen deze de Prinses in het Koninkrijk Elrond gevangen hield.

De tweede keer dat zij elkaar ontmoetten, was toen Malkil de vier natuurelementen (Wind, Water, Vuur en Aarde) in zijn macht had gekregen. Elk van de vier elementen bevatte een deel van het verbrijzelde IronSword. Kuros versloeg ze allemaal en herstelde het zwaard.

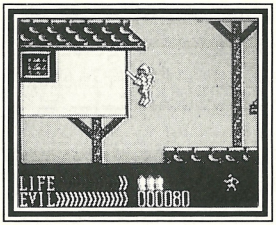


Het laatste beslissende gevecht was op de top van IJsVuurBerg. Daar zag Kuros, toen hij zegevierend IronSword omhoog stak, hoe Malkil verslagen in elkaar dook.

Kuros is er inmiddels achter gekomen dat die zege van korte duur was. Hij had alleen het lichaam van Malkil verslagen. Malkil's boosaardige ziel overleefde de strijd en steeg op in de wolken om vandaar terug te duiken naar de Aarde en met een laatste verraderlijke bliksemschicht het harnas en het zwaard van Kuros weg te blazen.

De Stad Piedup

De stad Piedup was eens een rustige en vredige plaats. Totdat er diamanten werden gevonden. De rijke ader met diamanten, diep onder de grond, veranderde Piedup voorgoed. Er was een ingewikkeld netwerk van mijnen, grotten en doorgangen onder de stad aangelegd om de mijnwerkers in staat te stellen bij de diamanten te komen. De diamanten veroorzaakten heel wat opwinding in Piedup, maar brachten ook het slechtste boven in veel van de stadsbewoners. Zij werden hebzuchtig en kwaadaardig in hun waanzinnige jacht op rijkdom. Sommige mensen werden erg rijk, terwijl anderen alles verloren wat zij bezaten en tot een leven van misdaad vervielen. Zij zouden alles doen om maar te overleven.



De stad Piedup bestaat uit honderden gammele huizen, winkels en andere gebouwen. Zij werden bovenop elkaar gebouwd, geplaatst op stelten. Dit was een eerste probeersel in ruimtebesparing.

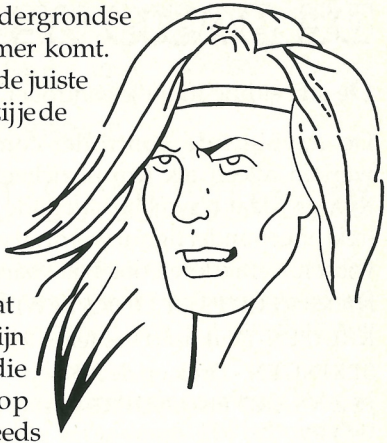
Bovenop de heuveltop staat het Paleis. Het werd daar neergezet, zodat de vorsten blootstelling aan de kwalen van het gewone volk daar beneden konden vermijden. Maar... er zijn tal van geheime doorgangen die het Paleis verbinden met de stad en zelfs met de Onderwereld daaronder.

In feite is het grootste deel van Piedup Onderwereld. Dat komt, omdat eens iedereen daar werkte. De Onderwereld is verdeeld in drie aparte delen: de Mijnen, het Labyrint en de Kerkers.

Het Labyrint is het gevaarlijkste gebied van heel Piedup. Dat is de plaats waar grotmonsters zich in leven hebben weten te houden met de overblijfselen van Onderwereld-avonturiers.

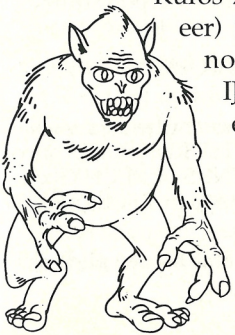
De Kerkers zijn ook heel gevaarlijk, omdat hier eveneens grotmonsters wonen. Maar de geheime doorgang, die helemaal naar boven naar de Troonkamer van de Koning leidt, bevindt zich uitgerekend in dit donkere doolhof. Er zijn verscheidene deuren,

maar slechts één ervan leidt naar de ondergrondse doorgang, waardoor je direct in de Troonkamer komt. Nog even een waarschuwing: zelfs al vind je de juiste deur, dan kom je de doorgang niet binnen, tenzij je de Vier Juwelen bezit.



De Strijdtocht

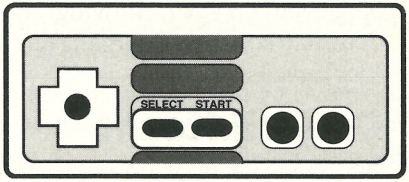
Na twee jaar door de wildernis te hebben gereisd, is Piedup het eerste beschaafde oord waar Kuros op zijn zwerftocht belandt. Omdat Kuros zijn geheugen (en ook zijn eer) is kwijtgeraakt tijdens die noodlottige nacht op IJsVuurBerg, is hij nog steeds een beetje verdwaasd.



Maar als hij de naam MALKIL hoort, begint er iets binnenin hem wakker te worden. Een pijnlijke herinnering aan het verleden? Is hij wellicht een vijand van weleer? Wraakgevoelens wellen in het hoofd van Kuros op en hij heeft geen andere keus dan zijn instinct te volgen...

DE BASIS BESTURING

De afbeelding toont je controller.



De navolgende controller-commando's werken alleen als Kuros zichzelf is... een Ridder. Maar terwijl hij van gilde naar gilde trekt en een ander figuur wordt en van kleding wisselt, veranderen ook zijn vaardigheden en bekwaamheden.

NAAR RECHTS OF LINKS BEWEGEN - Druk rechts of links op de Vierpuntsdruktoets.

KRUIPEN - Druk naar beneden en tegelijkertijd naar links of rechts op de Vierpuntsdruktoets.

SPRINGEN - Druk op de A Knop.

JE ZWAARD EN ANDERE WAPENS OF VOORWERPEN GEBRUIKEN - Druk op de B Knop.

EEN ANDER FIGUUR WORDEN - Druk op de SELECTKNOP om bij het keuzescherm te komen. Druk naar BOVEN of naar BENEDEN op de VIERPUNTSDRUKTOETS om een keus te maken uit de verschillende figuren. Druk vervolgens LINKS of RECHTS op de VIERPUNTSDRUKTOETS om door de verschillende gilde-levels te gaan. Zijn de figuur en het gilde van je keus opgelicht, druk dan op de A Knop.

N.B.: Je kunt alleen een figuur kiezen, nadat je erin geslaagd bent je bij een gilde aan te sluiten.

KEUZE MAKEN - (Bij het kiezen van een antwoord, voorwerp, vermomming of gilde) Beweeg de VIERPUNTSDRUKTOETS tot je keus oplicht. Druk dan op de A Knop.

EEN DEUROPENING BINNENGAAN - Druk naar BOVEN op de VIERPUNTSDRUKTOETS.

PAUZEREN/OPNIEUW BEGINNEN - Druk op de STARTKNOP.

DE DRIE GEZICHTEN VAN KUROS

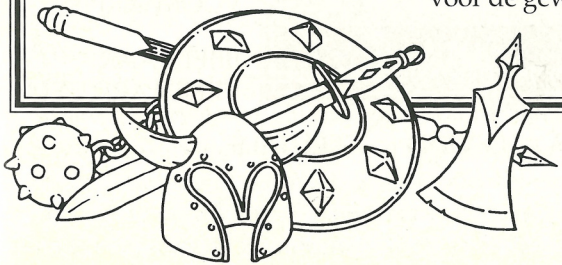
Omdat de macht van de boosaardige tovenaar Malkil steeds toeneemt, moet Kuros steeds bedrieglijker trucs gebruiken. Dat is de reden waarom Kuros in deze sage van de strijd tegen de meedogenloosheid het vermogen verkrijgt zich in 3 verschillende figuren te veranderen.

Kuros begint het spel als ridder in een stralende wapenuitrusting en naarmate het spel vordert, leert hij de kunst zich in een ander figuur te veranderen. Hij behoudt dit vermogen als hij zich een gilde waardig heeft getoond.

Om een bepaald figuur te worden, moet Kuros eerst een standbeeld vinden dat bij het specifieke gilde van dat figuur behoort. Als hij het standbeeld aan het gilde geeft, zal men hem vragen een test te doen. Slaagt hij voor die test, dan wordt hij ere-lid van dat gilde en verkrijgt hij de bijbehorende vermomming, wapens en krachten.

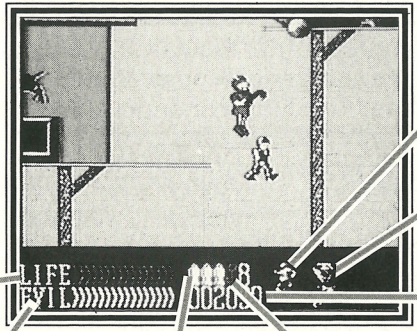
FIGUUR	WAPEN	BESTURINGSKNOP
RIDDER (Bij het begin van het spel)	Zwaard	Druk op de B Knop
DIEF GILDE 1	Dolk	Druk op de B Knop
GILDE 2	Breekijzer	Druk op de B Knop Druk naar BOVEN op de VIERPUNTSDRUKTOETS om raam te openen
GILDE 3 Voor het openen van gesloten deuren, ramen en koffers	Loper	Druk naar BOVEN op de VIERPUNTSDRUKTOETS
TOVENAAR GILDE 1	Vuurballen	Houd de B Knop ingedrukt en tik op de VIERPUNTSDRUKTOETS voor de gewenste richting

GILDE 2	Krachtveld	Druk op de B Knop
GILDE 3	Opstijging	B Knop ingedrukt houden
RIDDER (verder in het spel)		
GILDE 1	Lang Zwaard	Druk op de B Knop
GILDE 2	WerpBijl	Houd de B Knop ingedrukt en tik op de VIERPUNTSDRUKTOETS voor de gewenste richting
GILDE 3	Schietend Zwaard	Houd de B Knop ingedrukt en tik op de VIERPUNTSDRUKTOETS voor de gewenste richting



HET SPELSCHERM

Dit is het scherm, waarop de stad Piedup is te zien. De balk onderaan het scherm geeft je de spelinformatie.



HUIDIG FIGUUR

VERZAMELDE VOORWERPEN

LEVENSMETER

BIJELKAAR VERGAARD GELD

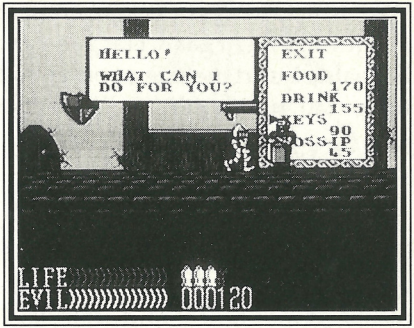
BOOSAARDIGHEIDSMETER

LEVENS

SLEUTELS

IN HET SPEL VOORKOMENDE WEZENS

Ondanks hun uiterlijk zijn veel wezens onschadelijk als Kuros de juiste vermomming draagt. Velen zullen hem niet aanvallen, tenzij hij hen eerst aanvalt. Kuros zal in staat zijn ze te vernietigen door ze simpel met een dolk of een zwaard aan te raken. Anderen vergen meerdere slagen met het juiste wapen.



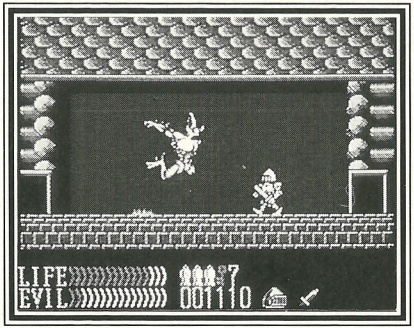
BURGERS EN BEWONERS VAN PIEDUP

Zoals je inmiddels weet, zijn de burgers van Piedup niet meer zo gelukkig en vriendelijk als vroeger. De gebeurtenissen van de laatste tijd hebben een nare stemming veroorzaakt bij de bevolking. Een onschuldig reiziger zal echter zelden worden lastig gevallen. Dus als Kuros niet als een soort macho met zijn zwaard gaat zwaaien, zal men hem waarschijnlijk negeren.

Er zijn echter momenten, dat je met de plaatselijke bewoners zult moeten vechten. (Als je deuren in of uit moet, of als je van het ene gebied naar het andere wilt.) Zodra je de vechtknop (B Knop) indrukt, terwijl je in de buurt van een van die kerels bent, nemen ze automatisch de vechthouding aan.

WAARSCHUWING: Er zijn momenten waarop alle burgers en andere inwoners met je in gevecht gaan. Dat gebeurt als Kuros vermomd is als figuur dat in een bepaalde buurt niet erg populair is. (Tovenaars zijn bijvoorbeeld niet gewenst in de stad, net zomin als Ridders in de Kerkers.)

BEWAKERS

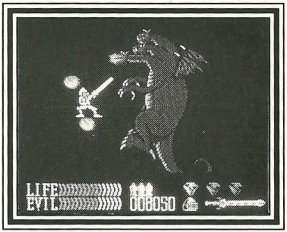


Als Kuros een bewaker tegenkomt, weet je dat hij op de juiste plaats is aan gekomen, omdat Malkil bepaalde plaatsen graag beschermd heeft. Plaatsen zoals ingangen, of kamers vol schatten. Om er zeker van te zijn dat Kuros hier niet binnen komt, heeft Malkil Bewakers aan de buitenzijde geposteerd.

Als hij een Bewaker nadert, zorg er dan voor dan zijn levenskracht op een gezond peil staat en dat je zijn bewegingen hebt geperfectioneerd. Probeer ook de verschillende vermommingen uit. Sommige kerker-Bewakers zijn onmogelijk te verslaan, als Kuros de juiste vermomming niet draagt. In sommige gevallen is het zelfs zo, dat hij door het dragen van de juiste

vermomming niet eens hoeft te vechten en zo doorgelaten wordt.

Draagt Kuros het verkeerde kostuum, dan bestaat de kans dat hij niet langs een wachter komt. Hij heeft misschien wat extra hulp nodig. Om zijn levenskracht te verbeteren, ga je terug naar de winkel om meer eten en drinken te kopen. Om zijn bewegingen te verbeteren, moet je oefenen.



KERKER-MEESTER

Als Kuros de KERKER-MEESTER bereikt, is hij dichtbij zijn laatste, beslissende gevecht met Malkil. De KERKER-MEESTER bezit iets wat Kuros nodig heeft om de boze tovenaar te verslaan. Kuros mag nu niet falen en het is Malkil's laatste kans om Kuros tegen te houden.

DE LEVENSKRACHT VAN KUROS

Kuros begint dit avontuur met volle levenskracht. Je ziet dit aangegeven in de balk "levensmeter" (zie hoofdstuk "Het Spelscherm"). Zijn levenskracht neemt echter af als hij vijanden of gevaarlijke voorwerpen tegenkomt. Ook lange afdalingen doen zijn krachten afnemen.

OM DE LEVENSKRACHT OP PEIL TE BRENGEN: Kijk uit naar eten en drinken. Koop het, of pik het onderweg op zoveel je kunt.

SPECIALE WAARSCHUWINGEN

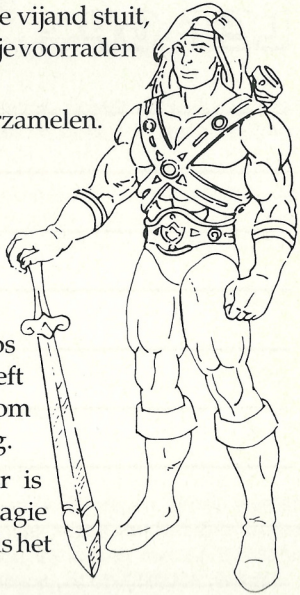
• Doe je voordeel met de nieuwe zwaardvechterskunst van Kuros. Oefen zijn bewegingen zoveel mogelijk, voordat hij echt het gevecht aangaat.

• Probeer, als het kan, altijd een voorraad sleutels bij de hand te hebben. En denk eraan: de loper die hij als dief kan bemachtigen is de meest waardevolle sleutel. Daarmee gaat ALLES open!

• Houd de levenskracht in de gaten, evenals het aantal levens dat Kuros nog over

heeft. Als je weet dat hij binnenkort op een belangrijke vijand stuit, is het de tijd waard om terug te gaan naar de winkel om je voorraden eten en drinken bij te vullen.

• Laat Kuros zoveel mogelijk juwelen en geld verzamelen. Daarvan kun je nooit genoeg hebben.



MEER DAN KRACHT...

Dit is de derde en meest gevaarlijke missie die Kuros tegen de boze Malkil moet gaan ondernemen. Hij heeft in het verleden zijn dapperheid en kracht gebruikt om Malkil te verslaan, maar deze komt steeds weer terug.

Dit keer heb je meer dan kracht alleen nodig. Er is geslepenheid, de kunst van misleiding en machtige magie voor nodig. Kuros heeft zijn spierkracht gebruikt... nu is het tijd dat hij zijn hersens gebruikt.

Wij wensen hem veel geluk. Moge de weg duidelijk zijn, de antwoorden eenvoudig en moge de krachten van het licht met hem zijn.

LET OP :

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 271
B-1020 BRUSSEL
BELGIE
Tel. 02-4789048

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/ Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03440-14234 (Nederland), of 02-4789048 (België).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

DISTRIBUTED BY BANDAI / DISTRIBUÉ PAR BANDAI